1:6

WECHSELSPIEL MIT KOMBINIERTER PLUS-MINUS-PROGRESSION

von

JACQUES INAUDI



Die ludographische Schriftenreihe für den ernsthaften Rouletteforscher und den erfolgreichen Systemspieler

Fachbücher, Systeme und Spielmethoden

Henri Château: »Standardwerk der Roulettewissenschaft«
Ungekürzte deutschsprachige Ausgabe des französischen Werkes »La Science de la Roulette et du Trente-et-Quarante«. Großformat, 137 Seiten, über 60 Tabellen und graphische Darstellungen. DM 25.—

M. Jung: »Roulette richtig gespielt«
Systemspiele, die Vermögen brachten. 96 Seiten. DM 4.80

M. Jung: »Roulette — Spielsysteme und Gewinnchancen«
Enthält u. a. 11 interessante, teils noch unbekannte Systeme. 94 Seiten. DM 6.80

Dipl.-Ing. H. v. Boedefeld: »Die Kunst des Roulettespiels«
Lehrbuch für Anfänger und methodische Spieler. 67 Seiten. DM 4.80

Jakob Fredal: »Sensation in Bad Neuenahr«
Der Leitfaden des seriösen Roulettespielers. 70 Seiten. DM 7.50

Dr. Ferdinand Sartorius: »Roulette-Lehrbuch«
Mit praktischen Ratschlägen und Anregungen zu einigen der besten Systeme. 80 Seiten DM 5.80

Gontier Clavel: »Die Kunst zu Spielen und zu Gewinnen«
Leichtfaßliche Einführung in Theorie und Praxis des Roulettespiels. 46 Seiten. DM 3.—

Mister Singo: »Roulette — von A bis Z«
Ludographisches Fachwörterbuch. 62 Seiten. DM 5.—

Fritz Werntgen: »Die Gesetze des Zufalls«
Übersicht über die wissenschaftlichen Arbeiten der bekanntesten Autoren. Großformat, 45 Seiten. DM 12.—

»Die Rollende Kugel« — Das Fachblatt des erfolgreichen Roulettespielers
Lieferbare Bände: 25—32, 33—40, 41—44, 45—48, 49—52, 53—56 usw. je DM 13.—

★

Karl Alexander: »Alexembert«
Ein Versuch zur Verbesserung der Progression d'Alembert. DM 6.—

Professor Alyett: »Geheimmanuskript« (Die Alyett'schen Figuren)
Klassische Masse-égale-Methode auf Einfachen Chancen. 20 Seiten. DM 12.50

Hans Rudolf Apel: »Multiplex«
Spannungsspiel auf Transversales pleines mit Progression. 25 Seiten. DM 17.—

Paroli-Staffel »Archimedes«
Ein überlagertes Paroli auf Dutzenden oder Kolonnen. DM 18.—

Hans Arnold: Methode »Marathon«
Ein Non-Stop-Spiel auf Sechser-Transversalen mit Progression. 16 Seiten. DM 12.50

Arthur Balke: »Das gekürzte Rollsystem«
Differenzspiel nach dem Hilfeleistungsprinzip zweier Chancen. DM 5.—

Arthur Balke: »Die Durchschnitts-Progression«
Verfahren der präzisen Satzberechnung für flache Steigerung. 59 Seiten. DM 25.—

Durchschnitts-Progressions-Tabelle für 1,33 Stellentilgung
Enthält auf 110 Seiten 95 586 errechnete Progressionssätze. DM 20.—

Durchschnitts-Progressions-Tabelle für 1,2 Stellentilgung
Enthält in 2 Bänden mit insgesamt 160 Seiten 142 596 errechnete Progressionssätze. DM 30.—

Beha Eddin: »Khelasat al Hissab«
Transversalen-Tendenzspiel nach altsyrischem Geheimmanuskript. 19 Seiten. DM 22.50

Schiebe-Rahmen mit Kartonstreifen für »Khelasat al Hissab«
Zur Sichtbarmachung der Tendenzbilder. DM 10.—

W. Beyersdorff: »Die große Zahl«
Nummern-Spiel mit masse-égale auf Basis der Permanenz von 3 Vortagen. Umstritten! 12 Seiten. DM 7.50

Ing. G. de Bonneveine: Methode »Omega«
Masse-égale-Spiel auf vollen Nummern. DM 10.—

H.-J. von Breitenstein: »Transversalengold«
Ausgleichsspiel auf Transversales pleines. DM 10.—

Ching Ling Wu aus Haiphong: »Die Methode des Mandarin«
Das klassische Figuren-Ausgleichsspiel auf Einfachen Chancen mit masse-égale. 18 Seiten. DM 10.—

Henri de Cyré: »Die Ausschaltung des Hasards im Glücksspiel«
Masse-égale-Spiel auf Einfachen Chancen. 11 Seiten. DM 10.—

Henri de Cyré: »9. Mechanismus von Théo d'Alost«
Spielbarmachung des Mechanismus auf Einfachen Chancen mit masse-égale. 12 Seiten. DM 10.—

Hubert Ehlers: Methode »Zoppot«
Ein kombiniertes Dutzend-Kolonnen-Progressionsspiel. 12 Seiten. DM 12.50

W. Fink von Finkenheim: »Tabellen-Methode«
Nummern-Masse-égale-Spiel auf Basis der Gesetze des Drittels, Ausgleichs und Ecarts. DM 15.—

Clemens Florentin: »Wechselnde Serie-Intermittenz«
Spiel auf Einfachen Chancen mit masse-égale oder Progression. DM 15.—

Charles Guetting: »Meine mehrstufige Gewinn-Progression«
Starkes Ansteigen der Sätze bei günstigem, und schlagartiges Absinken bei ungünstigem Spielverlauf. DM 12.—

Dr. M. F. Guichard: Methode »Ideal«
Progressionsspiel auf 24 Nummern mit »Montante« und »Bataille«. 58 Seiten. DM 25.—

J. Habermacher: »Roter Bube«
Masse-égale-System auf Dutzenden und Kolonnen. 19 Seiten. DM 12.50

Heinrich Heinburg: »Roulette-Problem gelöst!«
Dutzend-Kolonnen-Ecartspiel mit Satzsteigerung DM 5.—

Hans Henning: »Fa-Re-Mo-Co«
Ein ausgewogenes Überlagerungsspiel auf Transversales simples. DM 18.50

Gottfried Hertel: »Hexen-Einmaleins für Roulette«
Die Überwindung des Ausgleichs mit masse-égale auf Transversales pleines nach den Gesetzen der Metrik und Periodizität. 31 Seiten. DM 24.—

Dasselbe System auf das ROULCA-Spiel abgestimmt. 23 Seiten. DM 12.—

Gottfried Hertel: »Der Fermat-Schlüssel«
Die Lösung des magischen Rätsels in Goethes Faust als Masse-égale-Spiel auf Einfachen Chancen. 37 Seiten. DM 24.—

Gottfried Hertel: »Schwarze Witwe«
Variante des Fermat-Schlüssels mit dreifacher Stufen-Progression. 18 Seiten. DM 6.—

Gottfried Hertel: »Methode Logos«
Ein Cheval-Transversale-Spiel mit masse-égale auf Basis des Gesetzes der Metrik in der dominierenden Variante. DM 50.—

1 : 6

Wechselspiel mit kombinierter

Plus - Minus -Progression

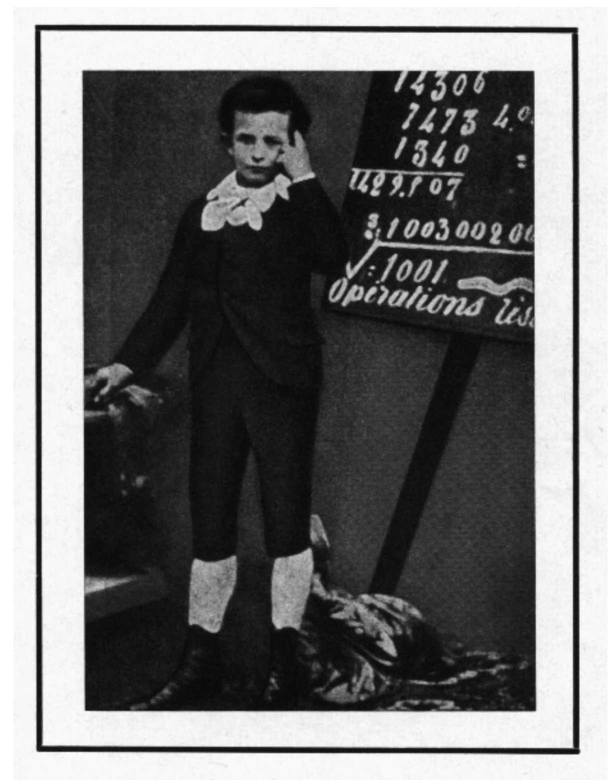
V o n

J a c q u e s   I n a u d i

Die beim Roulette gelegentlich auftretenden ganz eigentlichen Abweichungen können rein rechnerisch mit Sicherheit nur auf der am häufigsten erscheinenden Einfachen Chance überbrückt und gemeistert werden.

Jacques Inaudi

UNTERMÜNSTERTAL IM SCHWARZWALD



Rechenkünstler Jacques Inaudi

1 : 6

Wechselspiel mit kombinierter Plus - Minus -Progression

Von Jacques Inaudi[1]

Jacques Inaudi, dessen Name jahrzehntelang an allen Plakatsäulen der Welt stand, hat von frühester Kindheit an bis ins hohe Alter eine fast unvergleichliche Gehirnakrobatik als Rechenkünstler geleistet. Mit nicht ganz 13 Jahren führte er die schwierigsten Rechenaufgabe im Kopfe aus. Additionen und Subtraktionen, das waren nur die Einleitungen. Er multiplizierte zwölfstellige Ziffern mit zwölfstelligen Zahlen und zog aus dem Ergebnis die 32. Wurzel. Wenn man es wünschte, rechnete er mit 8 Dezimalen. Die Leute kamen bereits mit schriftlich fixierten Aufgaben in die Vorstellungen. Niemals hat er Rechenfehler gemacht oder eine ihm gestellte Aufgabe nicht spielend zu lösen vermocht. Damals kamen gerade die ersten Rechenmaschinen auf, Inaudi schlug die Maschinen mühelos im Kopf. In New York, in Südamerika, in Australien, überall trat er auf und brachte die Gelehrten mehrerer Generationen, die es ihm gleichtun wollten, zur Verzweiflung. Viele unter ihnen glaubten, in ihm sei vielleicht ein grosser Mathematiker verloren gegangen.

Wie wir aus vielen Quellen wissen, hat sich Inaudi auch intensiv mit dem Roulettespiel beschäftigt. Es darf nicht verwundern, dass dieses Problem, das schon die grössten und namhaftesten Mathematiker zum Gegenstand ihrer Betrachtungen erhoben, auch den Rechenkünstler Inaudi in Bann schlug. Der "Coup Inaudi" ist ähnlich dem "Coup de Lion" in Spielerkreisen zu einem Begriff geworden.[i] Henri Châteu[ii] schreibt in seinem bekannten Standardwerk der Roulettewissenschaft: "Dieses Buch wäre nicht vollständig, ohne ein Wort über das Spiel des bekannten Rechenkünstlers Jacques Inaudi zu sagen"[iii] und er erklärt im Anschluss hieran Inaudi's klassischen Angriff auf die Deformierung der zweifachen Viererfigur.

Inaudi hat aber vor allem eine gutdurchdachte Angriffstaktik auf den einfachen Chancen mit einer kombinierten Plus-Minus-Progression entwickelt. Dieses ausgezeichnete System ist in den bekannten Fachwerken über das Roulettespiel zwar hie

---

1) Diese Systemschrift wurde ab 19. Feb. 2005 in einem Thread auf http://www.roulette-forum.de/ (zggr. 22.3.2006) diskutiert. Über die einzelnen Kommentare soll hier nicht geurteilt werden.

und da erwähnt, aber nirgends ausführlich beschrieben worden. Vermutlich hat es Inaudi, der erst im Jahre 1934 im Alter von 67 Jahren seine Tätigkeit als Rechenkünstler aufgab, geheim gehalten und erst sehr spät einigen Roulettefreunden in Paris übergeben. Damit war endlich dem langen Rätselraten um Inaudi''s Erfolgssystem auf den Einfachen Chancen ein Ende gesetzt. Von Paris gelangte es unlängst in meinen Besitz.

In seinen Vorbemerkungen sagt Inaudi: "Je länger ich mich mit dem Roulettespiel und seinen Gewinnmöglichkeiten befasste, umso mehr musste ich erkennen, dass die Einfachen Chancen sich für ein Systemspiel am besten eignen. Ich hatte anfänglich geglaubt, die vollen Nummern als höchst zahlende Chance böten gegenüber den nur doppelt zahlenden Achtzehnergruppen gewisse Vorteile, musste dann aber feststellen, dass die beim Roulettespiel gelegentlich auftretenden ganz eigentümlichen Abweichungen mit Sicherheit nur auf den am häufigsten erscheinenden Chancen überbrückt und gemeistert werden können. Ich suchte nach einem Weg, die nur doppelte auf N R, P I und PS M rein rechnerisch zu verbessern und es gelang mir, das Verlustverhältnis zum Gewinnverhältnis von 1 : 1 auf1 : 6 herabzumindern. Ich kann immer nur eins verlieren, aber sechs gewinnen. Selbst in der ganz schwach gehaltenen Stufenprogression bleibt dieses Verhältnis von 1 : 6 bestehen, sodass ich zu 5/6 mit dem Geld der Bank und nur zu 1/6 mit eigenem Geld arbeite."

Interessant, obwohl ganz einfach, ist auch der Marsch, den Inaudi seiner mathematischen Stufenprogression zugrunde gelegt hat. Das Spiel ist unkompliziert und praktisch leicht anwendbar.Es gibt kein langes Abwarten wie bei satzarmen Methoden, auch muss, um zum Erfolg zu gelangen, kein bestimmtes "Soll" an Würfen erfüllt werden. Der Spieler beginnt und hört auf, wenn es ihm beliebt. Deshalb eignet sich die Methode Inaudi ausgezeichnet für gelegentlich Casinobesuche und nicht für ein Wochen währendes Rentenspiel.

Folgende zwei Figuren bilden die Bestandteile des Marsches:

```
                Dreierserie            Dreierintermittenz

                 o                             o
                           o                   o
                           o                             o
                           o                   o
                        x Satz                           o
                                                      Satz x
```

Es wird abgewartet, bis eine Chance dreimal hintereinander erschienen ist, worauf sie mit 1 Stück besetzt wird. Wir spielen also auf Fortsetzung der Dreierserie.

Geht des Satz verloren, so setzen wir jetzt 2 Stücke, spielen also wieder auf Serienfortsetzung. Praktisch läuft dies auf einen Parolisatz d.i. auf das Stehenlassen von Einsatz und Gewinn hinaus.

Im Verlustfalle warten wir wieder eine Dreierserie ab.

Im Gewinnfalle folgen wir nochmal der Serie und setzen der 3 Stücke; wir ziehen also vom Gewinn 1 Stück ab.

Im Verlustfalle warten wir wieder eine neue Dreierserie ab.

Bildet sich jedoch eine Sechserserie, sodass wir auch unseren dritten Einsatz gewinnen, setzen wir nicht mehr auf den Fortlauf der Serie weiter. Wir unterbrechen das Serienspiel bis zum Serienabbruch und Neubildung einer Dreierserie.

Wir progressieren demnach nur die Gewinncoups und können immer nur den kleinsten Satz einer Staffel verlieren.

In derselben Weise, wie wir mit den Serien verfahren, behandeln wir auch die Intermittenz. Es wird abgewartet, bis 3 isolierte Einer erschienen sind, worauf wir dem Lauf der Intermittenz folgen. Da bedeutet, dass wir gegen die zuletzt erschienene Farbe setzen. Im übrigen verfahren wir hier wie bei dem oben beschriebenen Serienspiel: Wir spielen mit der Plusstaffel 1 - 2 - 3 bis zum dritten Gewinncoup und warten nach Verlust die Neubildung einer Dreierintermittenz ab.

Zur Erläuterung diene folgende schematische Übersicht:

<u>Serienspiel:</u>

1. Fall:				2. Fall:				3. Fall:				1. Fall:			
N	R	Satz	Saldo	N	R	Satz	Saldo	N	R	Satz	Saldo	N	R	Satz	Saldo
o				o				o				o			
	o				o				o				o		
	o				o				o				o		
	o				o				o				o		
o		- 1	- 1		o	+ 1	+ 1		o	+ 1	+ 1		o	+ 1	+ 1
				o		- 2	- 1		o	+ 2	+ 3		o	+ 2	+ 3
								o		- 3	0		o	+ 3	+ 6

<u>Intermittenzspiel:</u>

1. Fall:				2. Fall:				3. Fall:				1. Fall:			
N	R	Satz	Saldo	N	R	Satz	Saldo	N	R	Satz	Saldo	N	R	Satz	Saldo
o				o				o				o			
o				o				o				o			
	o				o				o				o		
o				o				o				o			
	o				o				o				o		
	o	- 1	- 1	o		+ 1	+ 1	o		+ 1	+ 1	o		+ 1	+ 1
				o		- 2	- 1		o	+ 2	+ 3		o	+ 2	+ 3
									o	- 3	0	o		+ 3	+ 6

Dieses sogenannte Wechselspiel praktizieren wir gleichzeitig auf allen drei Chancen (N R, P I, PS M).

Jede Chance wird für sich betrachtet, nur in der Gesamtausrechnung ziehen wir alle drei Chancen zusammen.

Nach Versagen einer Chance, d.h. nachdem wir sechsmal vergeblich versucht haben, 3 aufeinanderfolgende Gewinncoups zu erhalten, kommt eine sanfte Stufenprogression zur Anwendung.

Wir setzen beim 7. Mal anstatt der Grundeinheit von 1 Stück nunmehr 2 Stücke, also bei Gewinn anstatt 1 - 2 - 3 jetzt 2 - 4 - 6. Nach 3 weiteren Verlusten setzen wir 3 Stücke also 3 - 6 - 9, dann 4 Stücke d.i. 4 - 8 - 12 u.s.w. nach der hier folgenden Staffel.

1-1-1-1-1-1 (2-3) 2-2-2 (4-6) 3-3 (6-9) 4 (8-12) 5 (10-15) 6 (12-18) 7 (14-21) 8 (16-24) 9 (18-27) 10 (20-30) 12 (24-36) 15 (30-45) 21 (42-63) 25 (50-75) 30 (60-90) 35 (70-105) 40 (80-120) 45 (90-135) 50 (100-150) 60 (120-180) 85 (170-255) 100 (200-300) u.s.w.

Progressionsstaffel

Lfd.Nr.	Evtl.Verluststand:	Einsätze:	Evtl.Gewinn:
1.	- 1	1 (2-3)	+ 6
2.	- 2	1 (2-3)	+ 5
3.	- 3	1 (2-3)	+ 4
4.	- 4	1 (2-3)	+ 3
5.	- 5	1 (2-3)	+ 2
6.	- 6	1 (2-3)	+ 1
7.	- 8	2 (4-6)	+ 6
8.	- 10	2 (4-6)	+ 4
9.	- 12	2 (4-6)	+ 2
10.	- 15	3 (6-9)	+ 6
11.	- 18	3 (6-9)	+ 3
12.	- 22	4 (8-12)	+ 6
13.	- 27	5 (10-15)	+ 8
14.	- 33	6 (12-18)	+ 9
15.	- 40	7 (14-21)	+ 9
16.	- 48	8 (16-24)	+ 8
17.	- 57	9 (18-27)	+ 6
18.	- 67	10 (20-30)	+ 3
19.	- 79	12 (24-36)	+ 5
20.	- 94	15 (30-45)	+ 11
21.	-112	18 (36-54)	+ 14
22.	-133	21 (42-63)	+ 14
23.	-158	25 (50-75)	+ 17
24.	-188	30 (60-90)	+ 22
25.	-223	35 (70-105)	+ 22
26.	-263	40 (80-120)	+ 17
27.	-308	45 (90-135)	+ 7
28.	-358	50 (100-150)	- 8
29.	-418	60 (120-180)	+ 2
30.	-488	70 (140-210)	+ 2
31.	-573	85 (170-255)	+ 22
32.	-673	100 (200-300)	+ 27

Progressiert wird nur nach einem effektiven Verlust, also nur nach Abbruch der Dreierserie und der Viererserie (Dreierintermittenz und Viererintermittenz), nicht aber nach Abbruch der Fünferserie (Fünferintermittenz), da wir hier keine Kapitaleinbusse erleiden.

Sowie Satz 2 gewonnen hat, kann kein effektiver Verlust mehr eintreten, auch nicht, wenn der nächste Satz von 3 Stücken verloren gehen sollte.

Gewinn bringen uns alle geraden und gebrochenen Folgen von 6 Coups (Serien und Intermittenzen), wobei wir jedesmal <u>das Sechsfache</u> des ersten Einsatzes gewinnen.

Verlust bringen uns nur die Dreier- und Viererserien (Dreier- und Viererintermittenzen), wobei wir jedesmal nur <u>einen einfachen Einsatz</u> verlieren.

<u>Neutral</u> wirken sich die Zweier- und Fünferserien (Intermittenzen) aus; sie bringen uns weder Gewinn noch Verlust.

Alle drei Einfachen Chancen werden unabhängig voneinander bis zum erfolgreichen Abschluss der Angriffe auf jeder Einzelchance progressiert. Ist der gesuchte Gewinn auf einer Chance eingetreten, so hat diese ihre Pflicht erfüllt und scheidet aus dem Spiel aus, bis auch die beiden übrigen Chancen mit Gewinn abgeschlossen werden können.

Eine Sechserserie oder -Intermittenz, die <u>unter Satz 10</u> getroffen wird, beendet den Angriff sofort mit Gewinn, da bis Satz jeder Gewinn getilgt wird und noch ein Gewinn verbleibt.

Erreichen wir auf einer Chance den Satz 10, so verlangsamen wir die Progression, indem wir nun erst wieder <u>6 x 10</u>, <u>3 x 12</u>, <u>2 x 15</u>, genau im selben Steigerungsverhältnis wie zu Beginn der Progression zu setzen. Kommen wir auch damit noch nicht zum Ziel, so progressieren wir weiter mit <u>6 x 18</u>, <u>3 x 21</u>, <u>2 x 25</u>, dann <u>6 x 30</u>, <u>3 x 35</u>, <u>2 x 40</u> u.s.w.

Erscheint nun inzwischen die Sechserserie oder Sechserintermittenz, so stellen wir anhand des Verluststandes in der Progressionsstaffel (S. 7) fest, welcher Satz der Staffel nunmehr

an der Reihe ist. Liegt der Verlust noch über -57, sodass wir den Satz von 10 oder höher erreichen, so setzen wir wieder 6 x ..., 3 x ..., 2 x ... Denn jede Chance wird solange weiter bespielt, bis sie ein Plus erbracht hat.

Beispiel: Angenommen, nach Tilgung eines Verlustes verbleibt noch ein Minus von 90 Stücken. Bei einem Verluststand zwischen -79 und -94 beträgt der Satz 15, also 6 x 15, 3 x 18, 2 x 21.

Nach Verlust der ersten drei Einsätze stehen wir auf -135 und jetzt erscheint eine Sechserfolge, wir erhalten hintereinander unsere drei Pluspunkte. Wir gewinnen 90 Stücke, unser Verluststand hat sich somit auf -45 reduziert. Demzufolge ist jetzt Satz 8 an der Reihe. Gewinnt dieser Satz, d.h. erscheint jetzt eine Sechserserie, kommen wir auf +3 und die betreffende Chance scheidet aus dem Spiel aus. Geht der Satz 8 aber verloren, so kommt Satz 9 an die Reihe, und bei Verlust auch dieses Satzes spielen wir wieder 6 x 10, 3 x 12, 2 x 15 u.s.w.

Nicht immer kommen wir nach teilweiser Tilgung eines Verlustes gerade auf den Satz 10 oder 18 u.s.w. wie auf S. 8 unten angegeben. Haben wir nach einer Sechserserie beispielweise einen Verluststand zwischen 67 und 79, der den Satz 12 bedingt, so verfahren wir wie sonst mit dem Satz 10, spielen also 6 x 12, 3 x 15, 2 x 18 u.s.w.

Resümee:

Bei Gewinn mit Satz 1 - 9 verbleibt ein Plus, die bespielte Chance wird sofort abgeschlossen.

Bei Gewinn mit Satz 10 oder höher und auch nach Gewinn mit nur teilweiser Verlusttilgung, werden die Staffelsätze in der Progressionstabelle ermittelt.

<u>Behandlung von Zéro</u>

Bei Erscheinen von Zéro wird der Einsatz bekanntlich gesperrt. Wir erneuern ihn nicht sondern warten ab, ob er beim folgenden Coup verloren geht oder wieder frei wird. Geht er verloren, so verbuchen wir den Verlust ebenso wie wenn er sofort eingetreten wäre. Wird der Satz wieder frei, kommen wir um unseren Gewinn. Wir versuchen in diesem Falle jedoch nicht, den durch Zéro eingebüssten Gewinn durch einen vierten Serien- oder Intermittenzcoup wettzumachen sondern warten die nächste Satzgelegenheit ab.

<u>Beispiel:</u>

	N	R	
	o		
	o		
		o	1
2	o		
		o	3
	●		12
		◙	24 gesperrt
	Zéro		
		●	24 frei
	●		24
		o	Kein Satz!
	o		
		o	
	o		
	o		
	o		
	●		36
	o		Kein Satz, Figur
	o		auslaufen lassen!

Die angebrochene Figur lassen wir auslaufen u. spielen erst wieder bei der nächsten Satzgelegenheit weiter!

Spielerläuterung

Perm.	N	R			P	I			PS	M			Saldo
7		o				o				o			
28	o				o				o				
6	o				o					o			
4	o				o				◯	o	- 1	- 1	- 1
30	◯	o	- 1	- 1	◎		+ 1		o				- 1
23		o			◯	o	- 2	- 1	o				- 3
23		o				o			o				
1		◎	+ 1			o			◯	o	- 1	- 2	- 3
22	o	◯	- 2	- 2	o	◯	- 1	- 2	o				- 6
11	o					o				o			
13	o					o			◯	o	- 1	- 3	- 7
25	◯	o	- 1	- 3		o			o				- 8
3		o				◎	+ 1			o			- 7
30		o			o	◯	- 2	- 3	o				- 9
19		◎	+ 1			o			o	◯	- 1	- 4	- 9
13	o	◯	- 2	- 4		o				o			-11
36		o			o				o				
29	o					o			o				
29	o	◯	- 1	- 5		o			o				-12
11	o					o			◯	o	- 1	- 5	-13
2	◎		+ 1		o	◯	- 1	- 4		o			-13
21	◯	o	- 2	- 6		o			o				-15
36		o			o				o				
27		o				◎	+ 1		o				-14
18		◎	+ 2		◎		+ 2		◯	o	- 1	- 6	-11
7		◎	+ 4			◎	+ 3	+ 2		o			- 4
18		◎	+ 6	+ 6						o			+ 2
6										◎	+ 2		+ 4
1										◎	+ 4		+ 8
25									o	◯	- 6	- 8	+ 2
12										o			
27									o				
27									o	◯	- 2	-10	=
14										o			
27									o				

Perm.	PS	M		
5		o		
21	◎		+ 2	
14		◎	+ 4	
9	◯	o	- 6	- 8
16		o		
24	o	◯	- 2	-10
36	o			
33	o			
29	◎		+ 2	
3	◯	o	- 4	-12
5		o		
32	o			
18		o		
7		o		
24	o			
18		o		
25	o			
33	o	◯	- 3	-15
18		o		
29	o			
6		o		
1	◯	o	- 3	-18
20	o			
34	o			
11		o		
16		o		
29	o			
2		o		
6		o		
33	o			
8		o		
13		o		
23	o			
7		o		
2		o		
12		o		
21	o	◯	- 4	-22

Perm.	PS	M		
18		o		
18		o		
26	o			
29	o			
8		o		
28	o			
27	o			
30	o			
20	◎		+ 5	
36	◎		+10	
4	◯	o	-15	-22
28	o			
24	o			
34	o			
27	◎		+ 5	
31	◎		+10	
2	◯	o	-15	-22
0				
11		o		
28	o			
30	o			
36	o			
23	◎		+ 5	
6	◯	o	-10	-27
28	o			
35	o			
7		o		
18		o		
7		o		
21	o	◯	- 6	-33
16		o		
36	o			
19	o	◯	- 7	-40
2		o		
32	o			
4		o		
8	◯	o	- 8	-48

Perm.	PS	M		
23	o			
33	o			
12		o		
29	o			
9		o		
36	◎		+ 9	
3		◎	+18	
2	O	o	-27	-48
20	o			
3		o		
16		o		
22	o			
0				
8		o		
8		o		
28	o			
1		o		
28	o			
20	o	O	- 9	-57
21	o			
3	O	o	-10	-67
2		o		
16		o		
28	o	O	-10	-77
21	o			
19	o			
0	O		10	
36	◎		frei	
14	O	o	-10	-87
4		o		
29	o			
12		o		
3		o		
23	o			
29	o			
17		o		
32	o			

Perm.	PS	M		
31	o			
36	o			
1	O	o	-10	-97
3		o		
22	o			
18		o		
29	o			
33	o	O	-10	-107
31	o			
14	O	o	-10	-117
4		o		
20	o			
36	o			
9		o		
6		o		
36	o			
11		o		
2		o		
4		o		
12		◎	+12	
34	o	O	-24	-129
36	o			
23	o			
15	O	o	-12	-141
21	o			
14		o		
31	◎		+12	
0		O	24	
9		◎	frei	
32	◎		+24	
22	o			
30	o			
20	◎		+36	-69
7		o		
9		o		
30	o			
11		o		

Perm.	PS	M		Perm.	PS	M	
5		o		9		o	
20	o			34	o		
21	o			14		o	
4		o		35	◎		+12
12		o		15		◎	+24
33	o			22	◎		+36 - 9
29	o			28	o		
3		o		17		o	
12		o		5		o	
36	o			31	o		
19	o			13		o	
11		o		19	o		
1		o		29	o	◯	- 2 -11
0				23	o		
9		o		32	◎		+ 2
24	o	◯	-12 -81	34	◎		+ 4
32	o			36	◎		+ 6 + 1

Der erste Einsatz bei Spielbeginn erfolgte beim 4. Coup auf Fortsetzung der Intermittenz von PS-M. Der erste notierte Coup, wenn der Vorlauf unbekannt ist, in diesem Sinne stets als Einer gewertet. Beim nächsten Wurf kommt es auf Schwarz und Pair zum Satz auf Serie.

Die Einsätze sind durch ◯ ◯ gekennzeichnet, der Spielverlauf durch o o.

Als erstes Chancenpaare scheidet P-I mit +2 aus dem Spiel aus. Beim folgenden Wurf kommt auch N-R mit +6 zum Abschluss. Nach Verlust von 6 x 1 war hier gerade der erste Stufenprogressionssatz von 2 Stücken fällig.

Jetzt wird nur noch PS-M weiterverfolgt. Wie aus der Erläuterung hervorgeht, steigt der Satz bis auf 10 Stücke an, worauf die Verlangsamung 6 x 10, 3 x 12, 2 x 15 zur Anwendung kommt. Mit dem Satz 12 wird der 3. Pluspunkt und damit die teilweise Tilgung des auf -141 aufgelaufenen Verlustes erreicht; der restliche Minussaldo von -69 bedingt lt. Tabelle den Satz 12 (6 x 12, 3 x 15, 2 x 18). Eine Sechserintermittenz reduziert den Saldo von -81 auf -9, und nach Erscheinen einer Sechserserie, gespielt mit dem Satz von 2 Stücken, kann auch das Chancenpaar PS-M mit Gewinn von +1 abgeschlossen werde.

Sollte wirklich einmal ein Tag mit Minus beendet werden müssen, so wird der Minussaldo auf den nächsten Tag vorgetragen und da weitergespielt, wo man am Vortage aufgehört hat. Es bleibt dem Spieler überlassen, den Saldo evtl. auf alle drei Einfachen Chancen aufzuteilen und jede Chance gleich mit einem höheren Satz zu bespielen.

Schlussbemerkungen

Der Marsch der Methode Inaudi's, "Wechselspiel mit kombinierter Plus-Minus-Progression," basiert auf den beiden Grundtendenzen jeder Spielpermanenz: Serien und Wechsel. Wenn keine Neigung zur Serienbildung vorhanden ist, dominieren häufig die Intermittenzen, kommen keine Intermittenzen zustande, so sind im allgemeinen die Serien begünstigt. Dadurch treffen wir bei Versagen der Serie meistens auf der Intermittenz oder umgekehrt.

Es ist eine Seltenheit, dass beide Grundformen gleichzeitig nicht in Erscheinung. Ist dies aber einmal der Fall, sodass wir in höhere Staffelsätze geraten, so zeigt sich nach einiger Zeit im Zuge des Ausgleichs eine stärkere Aufholtendenz mindestens einer der beiden Grundformen: Entweder Serien oder Intermittenzen treten in erhöhtem Masse auf und bringen uns das investierte Kapital mit dem erwarteten Gewinn wieder zurück. So kommt es äusserst selten vor, dass der Satz zu gleicher Zeit auf zwei Chancen auf 10 ansteigt.

Zur Erläuterung des Spiels diente ein kritischer Ausnahmetag, wie er vielleicht 1 - 2 mal im Monat in Erscheinung tritt.

Meistens jedoch verläuft das Spiel regelmässig und man kommt sehr schnell zum Ziele. Die genaue Einhaltung der Regeln, insbesondere soweit diese de Ermittlung der Staffelsätze betreffen, sind neben Ausdauer und Konsequenz entscheidend für den Enderfolg.

o o o o o o

o o o o

o o

o

Rechenkünstler Jacques Inaudi: »Eins zu Sechs«
Wechselspiel mit kombinierter Plus-Minus-Progression. 14 Seiten. DM 15.—

René Janssens: »Die besiegte Roulette«
Figuren-Ausgleichsspiel auf Einfachen Chancen mit masse-égale. 67 Seiten. DM 20.—

Dr. Hermann Jaques: »Das Permutationsspiel«
Überlagertes Paroli-Spiel auf den drei Einfachen Chancen. 12 Seiten. DM 7.50

Dr. Hermann Jaques: »Das Majoritätsspiel«
Ein gut durchdachtes Spiel auf Einfachen Chancen. DM 7.50

Dr. Hermann Jaques: »Das Spiel auf der Konstanten Linie«
Eine Weiterentwicklung des Majoritätsspieles. DM 10.—

Dr. Hermann Jaques: »Die Achillesferse der Roulettebanken«
Zwei-Dutzend-Spiel auf physikalisch-technischer Grundlage. 19 Seiten DM 12.—

Jupiter: »Jeder Coup gewinnt!«
Kombiniertes Ecart-Ausgleichs-Spiel auf Einfachen Chancen mit Martingale. DM 5.—

Dipl.-Ing. Walter Kersting: Methode »Derby«
Dominanten-Spiel auf die Figurenbilder der Einfachen Chancen. 15 Seiten. DM 12.—
Zweifarb. Raster-Formulare hierzu, pro 100 St. DM 5.—

Eberhard Maria Körner: Methode »Caesar«
Nummern-Einkesselungs-Spiel mit masse-égale. 12 Seiten. DM 15.—

Michael Graf Kortikoff: »Goldene Sieben«
Die Progressionstechnik eines Berufsspielers. 16 Seiten. DM 12.—

Dipl.-Ing. Walther Lampe: »Victoria Rhythmica«
Nummern-Masse-égale-Spiel auf Basis der Wiederholungen. 16 Seiten. DM 30.—

Prof.-Ing. Vic Ludo: »Das Pentagramm« oder »Der Drudenfuß«
Differenzspiel auf Pair-Impair auf Basis der konvergierenden Wahrscheinlichkeit dreier Märsche. 14 Seiten. DM 12.50

Gonzalo Martinez: »Roulette-Rente«
Spannungsspiel auf Einfachen Chancen mit Stufenprogression. DM 10.—

Baron Wilhelm von Onda: »Dutzend- und Kolonnen-System«
Nachschlager-Spiel auf Basis kurzer und langer Wellen. Schwer verständlich, sehr ausbaufähig. 26 Seiten. DM 9.—

Friedel Ottmann: »Radix Aurea«
Quersummen-Spiel auf 4 Nummern ohne Progression. 12 Seiten. DM 15.—

Max Paufler: Methode »Domino«
Figuren-Spiel auf Einfachen Chancen mit Stufen Progression. DM 5.—

Max Paufler: Methode »Saturn«
Kolonnen-Spiel mit Progression. DM 5.—

Max Paufler: Methode »Labyrinth«
Siebraster-Ecartspiel auf Dutzenden und Kolonnen DM 7.50
Buchungsformulare hierzu, pro 100 Stück DM 5.—

Max Paufler: Methode »Lutraki«
Rekonstruktion des Systems eines griechischen Spielersyndikates auf Einfachen Chancen. 20 Seiten. DM 10.—

Max Paufler: Thomas Garcia und sein klassisches Paroli »Tiers et Tout«
Anwendungsmöglichkeiten des Garcia-Paroli auf den verschiedenen Chancen. 40 Seiten. DM 15.—

Max Paufler: Methode »Radar«
Spannungsspiel auf 6 rückständige Nummern DM 7.—

Max Paufler: »Telex 12«
Spannungs-Signalspiel auf 5 Dreier-Transversalen mit direkter Progression. DM 5.—

Max Paufler: Methode »Navigator«
Figuren-Tendenzspiel auf Einfachen Chancen mit masse-égale. 21 Seiten. DM 15.—

Max Paufler: Methode »Perkeo«
Figuren-Ausgleichsspiel auf den Einfachen Chancen. 18 Seiten. DM 15.—

Max Paufler: »Perpetuum mobile«
Bankspreng-Methode auf favorisierenden Nummern. 23 Seiten. DM 12.—

Roberto Rouletti: »Non Plus Ultra«
Nummern-masse-égale-Spiel auf den Wurf-Rhythmus des Croupiers. 15 Seiten. DM 12.—

Drehbarer Wurf-Kompaß zum Ablesen der Abstände bei Links- und Rechtswurf, pro 10 Stück DM 5.—

Arthur Schwarzkopf: Methode »Mutual«
Kombiniertes Paroli-Masse-égale-Spiel auf Einfachen Chancen. DM 7.—

Ingenieur Friedrich Semturs: Methode »Sesam«
Figuren-Ecart-Spiel auf Einfachen Chancen. 15 Seiten. DM 20.—

Jan van Steen: Gleichsatztechnik »Dominator«
Figuren-Tendenzspiel auf Einfachen Chancen. 31 Seiten. DM 25.—

Dieselbe Methode für das Doppel-Dutzend und die Doppel-Kolonne. DM 15.—

Willy Stock: Methode »Blitzwechsel«
Ein Masse-égale-Spiel auf Einfachen Chancen. 29 Seiten. DM 17.—

Sir Cecil Swan: Die klassische Methode der Jahrhundertwende
Figuren-Spannungsspiel mit masse-égale auf Einfachen Chancen. DM 12.—

J. E. Usp: »Heim- und Fernspiel«
Ausführliche Erklärung der Heimbuchungs-Technik. 59 Seiten. DM 12.—

J. E. Usp: »Permanenzvervielfältigung und Differenzspiel«
Verfahren zur Vermehrung der Satzmöglichkeiten und Verminderung der Zero-Steuer. 61 Seiten. DM 12.—

Fritz Werntgen: »Eine unverlierbare Progression«
Gut durchdachte Umkehrung der Amerikanischen Abstreich-Progression zur Gewinn-Progression DM 15.—

Fritz Werntgen: »Die Auswertung der Chaleurs«
Gewinn-Progressions-Taktik auf den Mehrfachen Chancen. DM 6.—

J. Willers: »Yb Ben Ibren«
Darstellung des Figuren-Tendenzspieles von Professor Pilenko. 12 Seiten. DM 12.—

Paul Williams: »Matura«
Neuartiges Pleinspiel auf 10 Nummern mit masse-égale. 12 Seiten. DM 18.—

Benno Winkel: »(1) + (2) = (3)«
Rekonstruktion und Neubearbeitung des Ernährungssystems auf Dutzenden und Kolonnen von Professor Sütterlein-Pfiffer. 25 Seiten. DM 50.—

Helmut Schubert: »Verkürztes Schnellbuchungs-Verfahren zum System (1) + (2) = (3)«
Ergänzungsschrift für ungeübte Spieler zur rascheren und leichteren Satzermittlung. 12 Seiten. DM 15.—

Franz-Wilhelm Walter:
»Das versetzte Doppelspiel auf Dutzenden und Kolonnen«
Ein Zwei-Dutzend- bzw. Zwei-Kolonnen-Tendenzspiel. DM 15.—

Karl Winkler: »Kolonnen-Masse-égale-Spiel«
Auswertung der Unregelmäßigkeit von Schwarz und Rot zwischen der 2. und 3. Kolonne. 13 Seiten. DM 12.—

Erich Wittmann: »Methode Wittmann«
Gewinnprogression auf Basis des 7. Mechanismus von Théo d'Alost. DM 10.—



94 Seiten DM 6,80



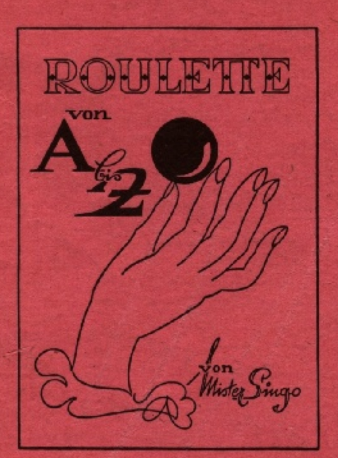
Großformat
137 Seiten DM 25,–



46 Seiten DM 3,–



67 Seiten DM 4,80



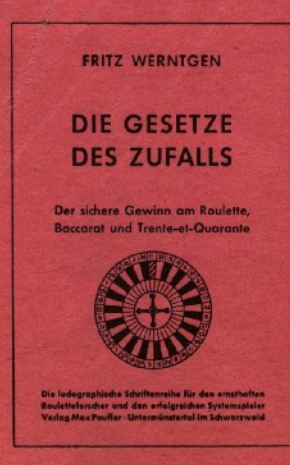
62 Seiten DM 5,–



80 Seiten DM 5,80



123 Seiten DM 6,50



Großformat
45 Seiten DM 12,–



96 Seiten DM 4,80

Endnoten

i) Thomas Westerburg führt in seinem weit verbreitetem, aber schlecht recherchiertem Buch zu Inaudi folgendes aus (was zumindest teilweise aus derselben Quelle wie im vorliegenden Heft abgeschrieben scheint):

„Jacques (1867-1939?). Gilt als größer Rechenkünstler aller Zeiten. Trat schon als 13jähriger in Paris in Varietés auf und löste jede Rechenaufgabe auf Anhieb im Kopf: Er multiplizierte zwölfstellige Ziffern mit zwölfstelligen Zahlen. Er zog die 32. Wurzel aus endlosen Zahlen. Als die Rechenmaschinen aufkamen trat er gegen diese Maschinen an. Er brachte das richtige Ergebnis früher als die Maschinen. Es ist kein Fall bekannt, daß er je einen Fehler machte [*sic*]. Später trat er auch in Nord- und Südamerika und in Australien auf und erwarb ein großes ermögen. Fachleute sind der Meinung, daß an ihm ein großer Mathematiker verloren gegangen ist. Inaudi entwickelte auch ein interssantes Roulettesystem, das er mit Erfolg spielte, allerdings nur über 3000 Coups, dann brach er das Spiel ab und widmete sich anderen Rechenaufgaben. Henri Chateau in seinem »Standardwerk der Roulettewissenschaft« ... [☞ Endnote iii] ... Die Grundidee Inaudis deckt sich jedoch mit der in diesem Buch entwickelten Spielweise: Einfache Chancen, nach Figuren. Inaudi macht jedoch den ehler, daß er nur nach einer einzigen bestimmten Figur setzte, die sehr selten ist und dadurch eine stägliche sehr lange Sitzungsdauer erforderte. Er nahm aber seine Annonce immer »aus derselben Schublade« und setzte dadurch immer an der gleichen Stelle ... Er hatte eine echte Chance 50:50! Inaudi wartete das Erscheinen einer 8er Figur ab, die aus zwei direkt folgenden 4er-Serien bestand (z.B. N-N-N-N-R-R-R-R). Dann setzte er auf den Abbruch der zweiten 4er-Serie, nämlich »N« Jacques Inaudiwäre auf lange Sicht mit dem Bespielen dieser Figur ohne »Fiktivspiel« niemals zu einem Dauererfolg gekommen. Er hätte a la longue die Hälfte der Sätze gewonen und die Hälfte verloren, und Zéro hätte ihn ins Minus gebracht. Die von ihm ausgewählte 8er-Figur erhielt in der Fachwelt den Namen »Inaudi-Figur.«"(Westerburg, Thomas (Pseud.); Das Geheimnis des Roulette; Wien, Düsseldorf 1974 (ECON), S. 256f.)

Die beschriebene 12er Figur wird diskutiert im Kapitel 8 von: Graph, Ludwig von; *Roulette, Regeln, Chancen, Strategien;* München 1984; 1987 (Hugendubel); 1989 (Heyne) u.d.T.: … *Die neuen Wahrheiten*

Folgende nichtssagende Aussage stammt von `http://www.roulette-magazin.com` Ausgabe: Dezember 2008 No. 83 (zggr. 18.12.2009):

INAUDI-FIGUR: „Leider habe ich bisher nichts über Jaques Inaudi, den französischen Mathematiker und Roulettewissenschaftler und seine Methode aus verschiedenen Fachbüchern erfahren können. Ein Bekannter, den ich ab und zu in der Spielbank treffe, hat mir erklärt, dass er seit mehr als 10 Jahren nach der Inaudi-Methode spielt und von seinen Gewinnen gut leben kann. Ich weiß nur, dass er nach einer 12er-Figur spielt. Da diese ja selten auftritt, erweitert er die laufende Permanenz durch eine 24fache Vervielfältigung. Nach meinen Beobachtungen gewinnt er mit Jetons zu 500 DM 1 – 2 Stücke pro Casinobesuch. Trotz der Vervielfältigung ist sein Spiel sehr satzarm, selten macht er mehr als 10 Sätze am Abend. Mehr konnte ich nicht herausfinden. Vielleicht wissen Sie mehr über diese Methode und könnten über Ihre Erfahrungen berichten." Karl-Heinz E., Berlin

ANTWORT DER REDAKTION: Wir wissen natürlich nicht, was Ihr Bekannter spielt. Die Grundidee Inaudis besteht darin, auf den Abbruch einer Achterfigur zu spielen, die aus 4 Mal Rot und 4 Mal Schwarz besteht (das Gesagte gilt selbstverständlich auf die anderen beiden Einfachen Chancen). Allerdings geht aus den hinterlassenen Unterlagen nicht hervor, ob jede beliebig zusammengesetzte Figur aus 4 Mal Rot und 4 Mal Schwarz herangezogen worden ist oder nur die Figuren, die jeweils eine Viererserie auf Rot und eine Viererserie auf Schwarz enthalten, was das ganze Spiel natürlich sehr satzarm gestalten würde. Des weiteren spielte Inaudi bei seiner Demonstration nur wenige Coups, so dass ohne weiter gehende Kenntnisse seiner Methode kein abschließendes Urteil gefällt werden kann.

ii) Chateau, Henri (Pseudonym; *1858 †1932), der Legende nach französischer Versicherungsmathematiker, der im Auftrag der Spielbank Monte-Carlo Systemprüfungen durchführte. Verfasser von:

* Chateau, Henri; *La Science de la Roulette et du Trente et Quarante;* Montrouge 1926 (Monde Moderne), 194S; dt.: *Standardwerk der Roulettewissenschaft;* Untermünstertal s. n., Garmisch (1976) (Globalpress), 137Bl; it.: *La Scienza della Roulette …,* 160S; als Mikrofilm: Bibliotheque Nationale (Paris): HS 13443

* Chateau, Henri; *Maitre du hazard;* Montrouge 1929, 237S; [Roman]

iii) Das Zitat findet sich in der deutschen Übersetzung auf S. 111. Richtig und vollständig zitiert heißt es:

„Dieses Buch wäre nicht vollständig, ohne ein Wort über das Spiel des bekannten Rechenkünstlers Jacques Inaudi und das von Charles Henry, Professor an der Sorbonne. Wir können überings nicht versichern, dass diese Systeme, weder das eine noch das andere, ihre Probe bestanden haben. Denn das von Inaudi wurde nur über 3000 Würfe experimentiert, eine für eine Roulette-Studie ganz und gar unzureichende Anzahl, und das andere von Charles Henry

wurde nach Aussagen des Autors kaum jemals angewandt. Worin besteht das System Inaudi? Wir werden es gleich sehen. Rot und Schwarz können in der Reihenfolge ihres Erscheinens eine unendliche Anzahl von Verbindungen oder Anordnungen formen. Theoretisch ist es gut möglich, dass Rot 100 mal oder 1000 mal hintereinander herauskommt; in Wirklichkeit aber war die längste Serie, die jemals beobachtet wurde 29 mal Passe. Diese Zahl ist gross genug, um sich mehr als 100 Octillionen von Verbindungen vorzustellen. Diese Verbindungen oder Figuren treten nicht alle gleichoft auf. Einige von ihnen sind sehr selten, andere erscheinen oft (Gesetz des Ecarts). Inaudi hat unter diesen Figuren eine Auswahl getroffen. Er hat unter ihnen eine von 9 Coups ausgewählt, wovon sich die ersten 8 aus 4 roten und 4 schwarzen zusammensetzen, und er spielt, wenn sich diese Figur zeigt, nur den 9. Coup und zwar 'gegen sie,' d.h. er spielt gegen die letzte Farbe dieser Figur, denn es ist tatsächlich viel wahrscheinlicher, dass diese Figur abbricht anstatt sich zu bilden. Es sei noch bemerkt, dass Inaudi im Verlauf seiner Versuche im 'Parisisana' während 10 Tagen täglich 360 Coups gespielt und einen Gewinn von 164 Einheiten erzielt hat. Beim Spiel mit der Einheit von 400 Francs, was ihm das Spiel gestattete, hätte er in diesen 10 Tagen einen Gewinn von 65.000 Francs auf einer einzelnen Chance realisiert, auf allen 3 einfachen Cancen der Roulette zusammen einen solchen von 196.800 Francs.“